Italy Soccer '90

ISTRUZIONI
NUOVA VERSIONE



ITALY '90 SOCCER

Prodotto e diretto da Francesco Carlà
Cover by: Antonio Tabanelli
Manuale by Federico "Wiz" Croci

C64 new version:
Programma, Grafica e Sonoro: Ivan Venturi

SIMULMONDO srl - Viale Berti Pichat 26 - 40127 - Bologna (Italy)
tel. 051/251338 - fax 051/6570349

AVVERTENZA

Ogni possibile cura ed attenzione è stata posta nella stesura del presente manuale; in ogni caso vi preghiamo di segnalarci eventuali errori, inesattezze od omissioni che rileverete. Rispedendoci la cartolina di garanzia inclusa nella confezione del gioco, oltre ad usufruire della garanzia di 30 giorni, sarete registrati nel nostro archivio come utente privilegiato e riceverete così, tra le altre cose, eventuali aggiornamenti del manuale.

ATTENZIONE: Se si dovessero verificare problemi nel caricamento del programma (intero o parte di esso):
1) Controllare che altre cassette e/o dischi originali vengano caricati normalmente dal proprio registratore e/o disk-drive;
2) Verificare con altri registratori e/o disk-drives di cui sia certo il perfetto funzionamento che sia veramente il supporto magnetico (disco o cassetta) ad essere difettoso e non la propria apparecchiatura;
3) Accertarsi che il computer sia in configurazione base: scollegare, a computer spento, eventuali stampanti, accessori, cartucce, modifiche hardware. Non basta spegnerle o disattivarle, occorre rimuoverle fisicamente. In ogni caso, prima di caricare i nostri programmi, spegnere (non basta un semplice 'reset') il computer ed attendere almeno 20 secondi prima di riaccenderlo.
Normalmente è possibile risolvere la maggior parte dei problemi di caricamento con la pulizia e/o riallineamento della testina del registratore e/o disk-drive; se comunque si è ragionevolmente sicuri che il difetto sia nel supporto magnetico, è possibile usufruire della GARANZIA.
La GARANZIA vale 30 giorni dalla data del nostro ricevimento della apposita cartolina che trovate nella confezione del gioco (ricordatevi quindi di spedirla al più presto!).
In caso quindi di difetti del supporto magnetico, spediteci SOLO la cassetta o il disco difettoso (quindi non la confezione del gioco e il suo contenuto), con il vostro indirizzo e una spiegazione del difetto da voi incontrato: se riscontreremo effettivamente tale difetto, il materiale vi verrà sostituito gratuitamente!

CARICAMENTO

C64/128: Si interagisce con il programma con il joystick in porta 2 per un giocatore; è possibile inserire anche un joystick in porta 1 per il secondo giocatore (opzionale).

C128: entrare in modo 64 (consultare il manuale del computer) e seguire le istruzioni per C64.

C64: Disco: scrivere 'LOAD ":*",8,1' (e premere il tasto RETURN). Cassetta: inserire il lato A della cassetta, riavvolgerla completamente, scrivere 'LOAD' (e premere il tasto 'RETURN'). Premere poi il tasto 'PLAY' sul registratore.

ITALY '90 SOCCER

C64/128

In questa nuova versione per C64/128 di questo avvincente programma, Ivan Venturi ha aggiunto e/o modificato molti particolari, come ad esempio le scritte tutte in italiano, la possibilità di giocare da soli tutte le fasi eliminatorie, la moviola a 4 velocità, ecc.

NUMERO DEI GIOCATORI: è possibile giocare da soli contro il computer, oppure con un massimo di 8 diversi giocatori, scegliendo il numero adeguato di squadre partecipanti al torneo.
USO DEL JOYSTICK: è possibile scegliere tra due diverse modalità d'uso del joystick: NOVice (principiante), facile da usare ma non permette di eseguire acrobazie; PROFessional (professionista), al contrario, con un certo allenamento, permette di eseguire rovesciate, colpi di testa, scivolate...
CONTROLLO CALCIO: due diverse possibilità d'uso del pulsante del joystick. In NOVice (principiante), se si preme il pulsante quando il giocatore è in possesso della palla, la direzione del tiro coinciderà con quella di corsa e la potenza, indicata vicino al punteggio del giocatore, sarà proporzionale al tempo intercorso tra la pressione del pulsante del joystick e il rilascio dello stesso. Il tiro verrà effettuato rasoterra; selezionando invece il modo PROFessional (professionista), sarà possibile eseguire anche tiri alti: basterà, prima del rilascio del pulsante, spostare la leva del joystick stesso nella direzione opposta a quella attuale di movimento del giocatore.
LIVELLO DEL COMPUTER: rende possibile selezionare, in modo crescente, l'abilità del computer quando si gioca da soli contro lo stesso.
NUMERO SQUADRE: si può indicare il numero degli incontri ancora da disputarsi, da un minimo di 2 (finale) ad un massimo di 8 (quarti di finale).
LUNGHEZZA GIOCO: con un valore crescente bisogna scegliere il tempo di durata di una partita. Una partita si divide in due tempi, ma trattandosi in questo gioco di un torneo ad eliminazione diretta, se allo scattare del 90° minuto i punteggi

delle due squadre sono in parità, si passa ai tempi supplementari. Saranno così a disposizione altri 20 minuti di gioco, e così via fino alla cessazione dello stato di parità.
CONTROLLO DEL PORTIERE: semplicissimo! Tutto quello che si deve fare è premere il pulsante quando si vuole farlo tuffare verso la palla.
RIMESSE LATERALI: il lancio verrà effettuato al rilascio del pulsante del joystick con una potenza proporzionale al tempo di pressione del pulsante stesso; la direzione di rinvio sarà quella della leva del joystick.
ACROBAZIE: il modo PROFessionale mette a disposizione del giocatore diverse acrobazie. La differenza maggiore è nell'uso del pulsante del joystick. Se premete il pulsante senza rilasciarlo, il giocatore controllato in quel momento continua a correre nella stessa direzione anche se si muove la leva del joystick. Così è possibile impostare il tipo di acrobazia che si intende far eseguire al giocatore al momento del rilascio del pulsante stesso: a seconda delle diverse posizione della leva, corrisponderanno altrettante acrobazie, descritte più avanti. Nel caso del possesso di palla l'effetto risultante sarà invece un tiro.
SCIVOLATA: prima del rilascio del pulsante, spostare la leva del joystick verso il basso.
ROVESCIATA: spostare la leva del joystick a destra o a sinistra.
COLPO DI TESTA: leva spostata verso l'alto.